

JAPANMANIA

Nº16 • AGOSTO 1997

MADE IN JAPAN



• PLAYSTATION RUNABOUT

El juego de coches más salvaje, espectacular y demoledor llega de la mano de Climax.

TIME CRISIS

Magistral conversión de una de las recreativas más sorprendentes de Namco.

THE GREAT BATTLE VI RUNNING HIGH

• SATURN



IF

Konami nos presenta una tórrida aventura en la que podrás aprender el arte de 'ligar' con las más sugerentes mujeres.

D-KHIRD

GEKIRINDAN

MANGAZONE



• SATURN

MACROSS DO YOU REMEMBER LOVE?

La legendaria película de 1984 cobra vida en esta espectacular producción de Bandai Visual.

SUPERMANGA



• PAPELES AMARILLOS



- DRAGON BALL
- NEON GENESIS
EVANGELION
- VAMPIRE
HUNTER D

MANGAKA

Decimotercera entrega del juego de cartas colecciónables.

博

NIPON
GIRLS

坂田博 信堀雄鳥坂



Más dolorida que las
muñecas de Antonio
Gala o la lengua de
Robson, Oki tarda en-
tre una y dos semanas
en recorrer el largo
pasillo de su casa.

かなの

鳥坂田博 信堀雄

OKI
SAKATA

“TODO EL MUNDO
SE SIENTE ATRAIDO
POR MIS CADERAS”

Seguro que alguno de nues-
tros lectores más veteranos
aún recuerda aquel popular
e irrisorio baile de George
Dan llamado el Bimbó. El
espectáculo coreográfico
consistía, básicamente, en
colisionar nuestras caderas
contra las de algún inde-
fenso danzante hasta pro-
ducirle daños irreversibles
en el sistema locomotor.
Oki, la chica de la pose, fue
toda una maestra de Bimbó.

鳥坂田博信堀雄



YELLOW FLASHES

4

Los futuros lanzamientos de Square para PlayStation (enmarcados en el *Square Previews 2*) y la aparición del RPG de *SAMURAI SHODOWN* copan el mayor protagonismo de unas noticias en las que también destacan *KOF 96* de PSX, la recopilación de *SALAMANDER* y la incursión de Treasure en N64.

MADE IN JAPAN

6

8

10

12

16

6

PLAYSTATION

RUNABOUT



El desmadre se hace conducción en el espectacular bautizo de Climax en PlayStation. Las películas de Cannonball se encuentran con RIDGE RACER en el juego del verano.

PLAYSTATION

THE GREAT BATTLE VI

Masked Rider y sus colegas imparten justicia en un cómico arcade de plataformas.



SATURN

IF



Si no tienes vida propia y pasas las noches buscando cables, no te preocupes, con IF podrás dar rienda suelta a tus más calenturientos deseos pero siempre dentro de los límites del buen gusto.

SATURN

D-XHIRD

SATURN

GEKIRINDAN

PLAYSTATION

TIME CRISIS

Agarra la GunCom y prepárate para alucinar con una de las mejores conversiones de la historia. Sencillamente genial.

SATURN

FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

PLAYSTATION

RUNNING HIGH

El juego de carreras de los que no tienen coche.

MANGA ZONE

22



Una saga mítica, *MACROSS*, y una película para recordar, *DO YOU REMEMBER LOVE?*, magníficamente adaptadas para Saturn de la mano de Bandai Visual.

SUPER MANGA

Los PAPELES AMARILLOS del profesor Wanamaker dedican sus columnas a la última entrega de la reedición de Dragon Ball y a los animes Neon Genesis Evangelion y Vampire Hunter D. En El Contestador, J. M. Montané comenta los mensajes recibidos en nuestra redacción.



24

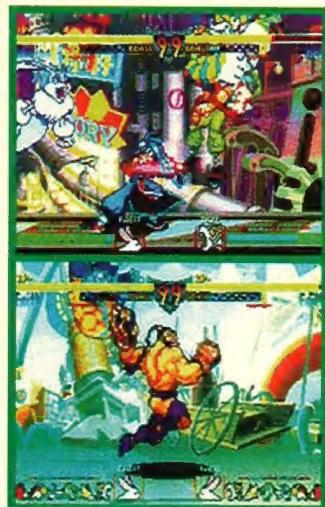
JAPANMANIA

■ NOTA DE LA REDACCION ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para ti. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. **ובה:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en video.

Director: Marcos García Coordinador SUPERMANGA: Jesús Manuel Montané Diseño y maquetación: Tomás Javier Pérez Rosado Edición: J. L. del Carpio
Han colaborado en este número: Bruno Sol, Javier Bautista, Raúl Montón, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker, Arnau García Pérez

Lázaro Fernández y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32

Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPER JUEGOS y no se puede adquirir por separado

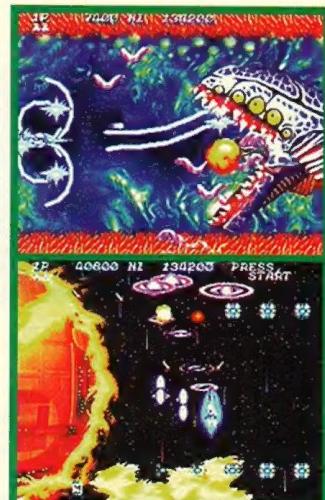
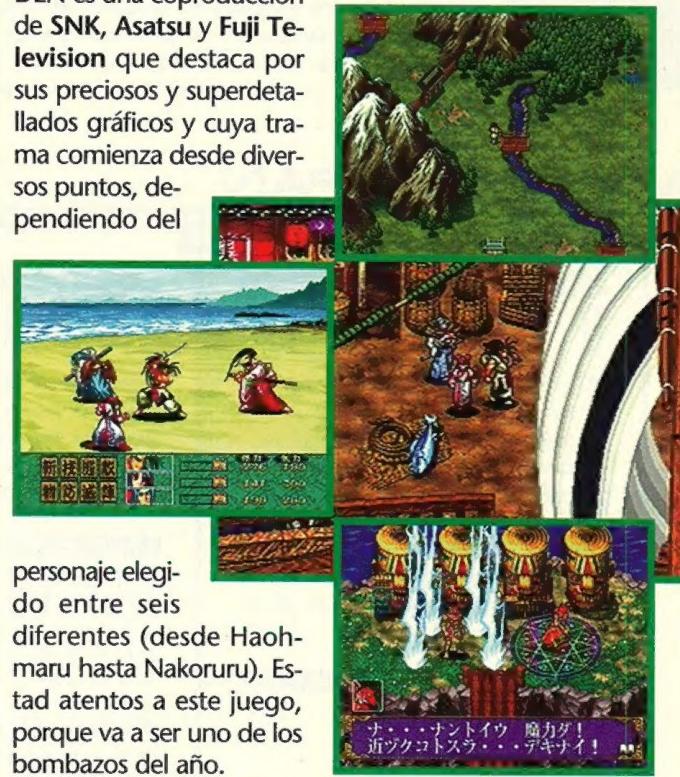


RABBIT: LA LOCURA DE EA JAPAN

La división japonesa de Electronic Arts acaba de sacar al mercado nipón RABBIT, un original arcade de lucha para *Saturn* en el que cada luchador se acompaña de una mascota con la que realiza diversos golpes especiales. Otra genuina rareza nipona.

SAMURAI SPIRITS RPG YA A LA VENTA

Tras innumerables retrasos, el esperado RPG de SAMURAI SPIRITS (SAMURAI SHODOWN en Occidente) se ha puesto al fin a la venta en las tiendas japonesas en los tres formatos anunciados: *Neo Geo CD*, *Saturn* y *PlayStation*. BUSHIDOHRETSUDEN es una coproducción de SNK, Asatsu y Fuji Television que destaca por sus preciosos y superdetallados gráficos y cuya trama comienza desde diversos puntos, dependiendo del



SALAMANDER: EL SABOR DE LO CLASICO

Primero fue GRADIUS. Ahora Konami nos reencuentra con otra saga mítica del universo matamariano. SALAMANDER DELUXE PACK PLUS recoge en un único CD las conversiones «al pixel» de los clásicos SALAMANDER, LIFE FORCE y el reciente éxito re-creativo SALAMANDER 2. Hace unos días que vio la luz la entrega para *Saturn*, y de inmediato está a punto de hacerlo en *PlayStation*. Sencillamente imprescindible.

KOF 96: EL ESPECTACULO LLEGA A PSX

Casi medio año después de la versión *Saturn*, la adaptación a PSX de KING OF FIGHTERS 96 ve la luz en todo Japón, con resultados muy superiores a lo esperado. Con una ejecución de

llaves especiales aún más accesible que en *Saturn* y *Neo Geo*, KOF 96 es un verdadero festín de jugabilidad al que, como pasara en KOF 95, se ha añadido una opción extra con Sound Test y un modo para practicar llaves.



LA TIRA DE FLO

textos
fotos
grafismo
son de Flo
de La Casa de Tzaboo 1.997

hola,
queridos
amigos,
soy
Flongoku
...
hoy
me
gustaría
confesaros
algo: en
realidad soy
más calvo que
una bola de
billar
...

uso
esta
asquerosa peluca
sintética repleta
de alimañas y otros
pequeños
animalillos
.....

y
creo que la
tiraré de una
p. vez al
container por
aquellos de que a las
fémicas los calvos
les parecen más
viriles
....

ipero
si tu eres más
marica que un
paloso cojo,
Flongoku!!



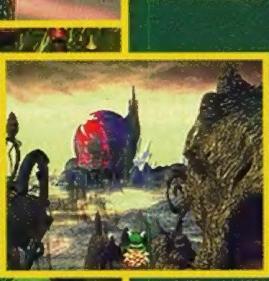
TREASURE SE ESTRENA EN NINTENDO 64

Sin descuidar sus lanzamientos en *Saturn* (el más inmediato, *SILHOUETTE MIRAGE*), *Treasure* ha unido sus fuerzas con *Enix* para lanzar en *Nintendo 64* *YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS*, un simpático arcade de plataformas en 2D en el que abundan los elementos de *RPG*. Con diseño de personajes de *Han* (el mismo que dio vida al elenco de *GUNSTAR HEROES* y *GUARDIAN HEROES*), *TROUBLEMAKERS* destaca por sus impresionantes jefazos finales y grandes dosis de humor (algo a lo que nos tiene ya acostumbrados *Treasure*). En próximos números ahondaremos más en este juego.

SAGA FRONTIER



FRONT MISSION 2



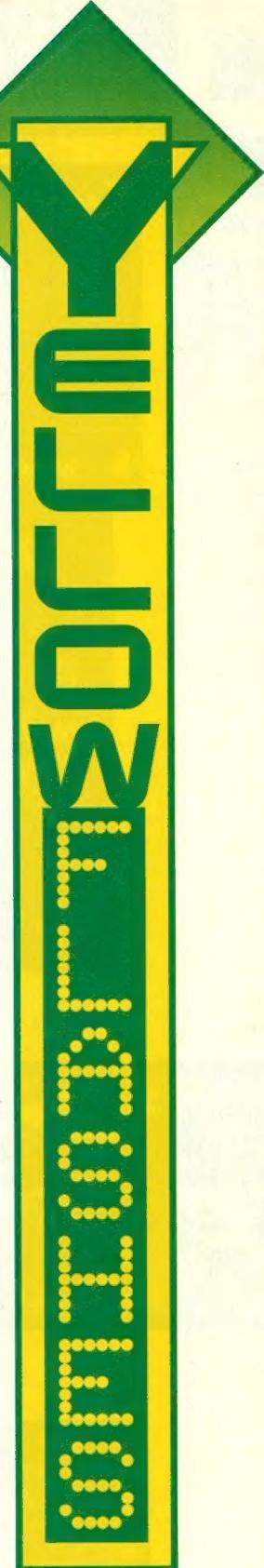
◆◆◆ SQUARE NOS PRESENTA SUS FUTUROS LANZAMIENTOS EN PSX

Incluido de regalo junto a *FINAL FANTASY TACTICS*, el segundo CD de *previews* de *Square* incluye una *demo* jugable de *SAGA FRONTIER*, otra de *FRONT MISSION 2* (secuela del clásico de *Super Famicom* cuyos gráficos a 60 fps y colección de *mechas* dejarán sin aliento a más de uno), un vídeo con imágenes de *EINHÄNDER* (un explosivo *shoot 'em up* en la línea de *PHILOSOMA*) y por último, una *demo* de *FRONT MISSION ALTERNATIVE*, una producción del *Dept#7* de *Square* completamente alucinante.

FRONT MISSION ALTERNATIVE



EINHÄNDER



がなの



COCHES

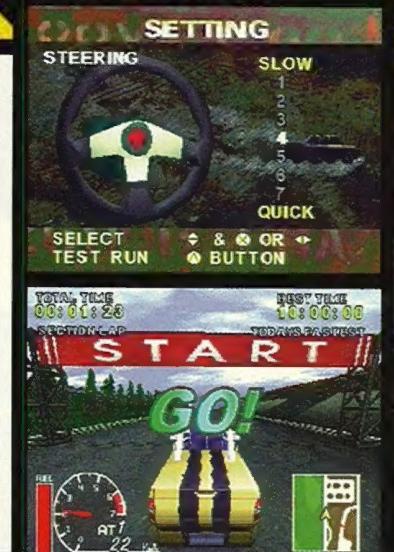
Además de los 4 coches inciales, en **RUNABOUT** podrás encontrar más de veinte vehículos ocultos. Aún no sabemos cómo sacar todos, pero si unos cuantos.

PRUEBAS

Cada coche posee unas características de pilotaje propias, pero todos se pueden adaptar a nuestro gusto. Cambia lo que quieras y prueba-lo en el circuito Test.

PLEASE WAIT!

TEST COURSE

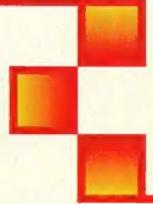


A notad en vuestra agenda de futuras adquisiciones este nombre: **RUNABOUT**. No sabemos cuando llegará a estas tierras, pero os aseguramos que los aficionados a los juegos de coches para **PlayStation** van a encontrar en él muchas de las cosas que siempre han buscado. **RUNABOUT**, de la compañía nipona **Climax**, es un divertidísimo programa con todas las trazas de un gran arcade de re-

creativa, tanto en la mecánica de juego como en el apartado gráfico. Espectacular por los cuatro costados, trepidante, muy divertido, impactante a cada momento y supermanejable, **RUNABOUT** es un cóctel sorprendente que invita al jugador a correr una carrera tras otra sin mermar un solo ápice su entusiasmo. Pese a que únicamente cuenta con tres circuitos, cifra a todas luces escasa para la gran mayoría de títulos, la mecánica de casi



RUNABOUT



MADE IN JAPAN

constante aparición de vehículos (algunos verdaderamente curiosos) con sus propias peculiaridades en la conducción hacen de **RUNABOUT** un juego muy completo. Autobuses, máquinas de limpiar las calles, camiones de basura, limusinas y otros engendros sobre ruedas requiri-

versión urbana de la película **CANNONBALL**. Por si esto no fuera suficiente para tentarlos, **RUNABOUT** cuenta además con unos temas musicales realmente excepcionales, dignos de una película de **Tarantino**. Por si alguno opta por la versión americana, allí se conocerá con el



DETALLES

Además de abundante publicidad, en **RUNABOUT** os encontraréis con detalles tan curiosos como la estatua de Michael Jackson o al mismísimo John Travolta.

rán de los pilotos grandes muestras de habilidad para alcanzar la meta en el tiempo mientras arrasamos centros comerciales, terrazas de verano y mil objetos más desperdigados por sus alucinantes recorridos. Coches ocultos, caminos secretos y fuertes dosis de humor salvaje (porque aquí se trata también de hacer bastante el bestia) harán de cada carrera una

curioso nombre de **FELONY 11-79**. El juego es tan bueno que puede permitirse hasta el lujo de llamarse así.

Esperando que **RUNABOUT** llegue cuanto antes a **España** para poder contaros todos sus secretos,

os ofrecemos unas jugosas y explosivas pantallitas de este auténtico espectáculo sobre ruedas.

DE LUCAR



がなの

MADE IN JAPAN



Vieja conocida de los usuarios de *Super Famicom*, la saga GREAT BATTLE llega a su sexta entrega, adoptando en el salto a *PlayStation* un *look* de gráficos renderizados, al estilo DONKEY KONG COUNTRY, en el que se mantiene inalterable la estética *Super Deformed*, tanto en el diseño de los enemigos como en el trío protagonista (Gundam, Ultraman y Masked Rider). Este último, toda una institución en Japón, ya va siendo más conocido por el público.



LAS FASES DE PLATAFORMAS SE COMBINAN



CON OTRAS DE LUCHA E INCLUSO DE NAVES.

co español gracias a la emisión en A3 TV de sus aventuras en la infumable versión de *Saban* (los mismos criminales que dieron vida a los Power Rangers). Combinando fases de plataformas, *shoot 'em-up* e incluso de lucha tipo SF II, THE GREAT BATTLE VI no es una obra maestra a la altura de las producciones de *Namco* o *Konami*, pero es toda una curiosidad y se deja jugar bastante bien. Para fans de Ultraman y Cía.

NEMESIS



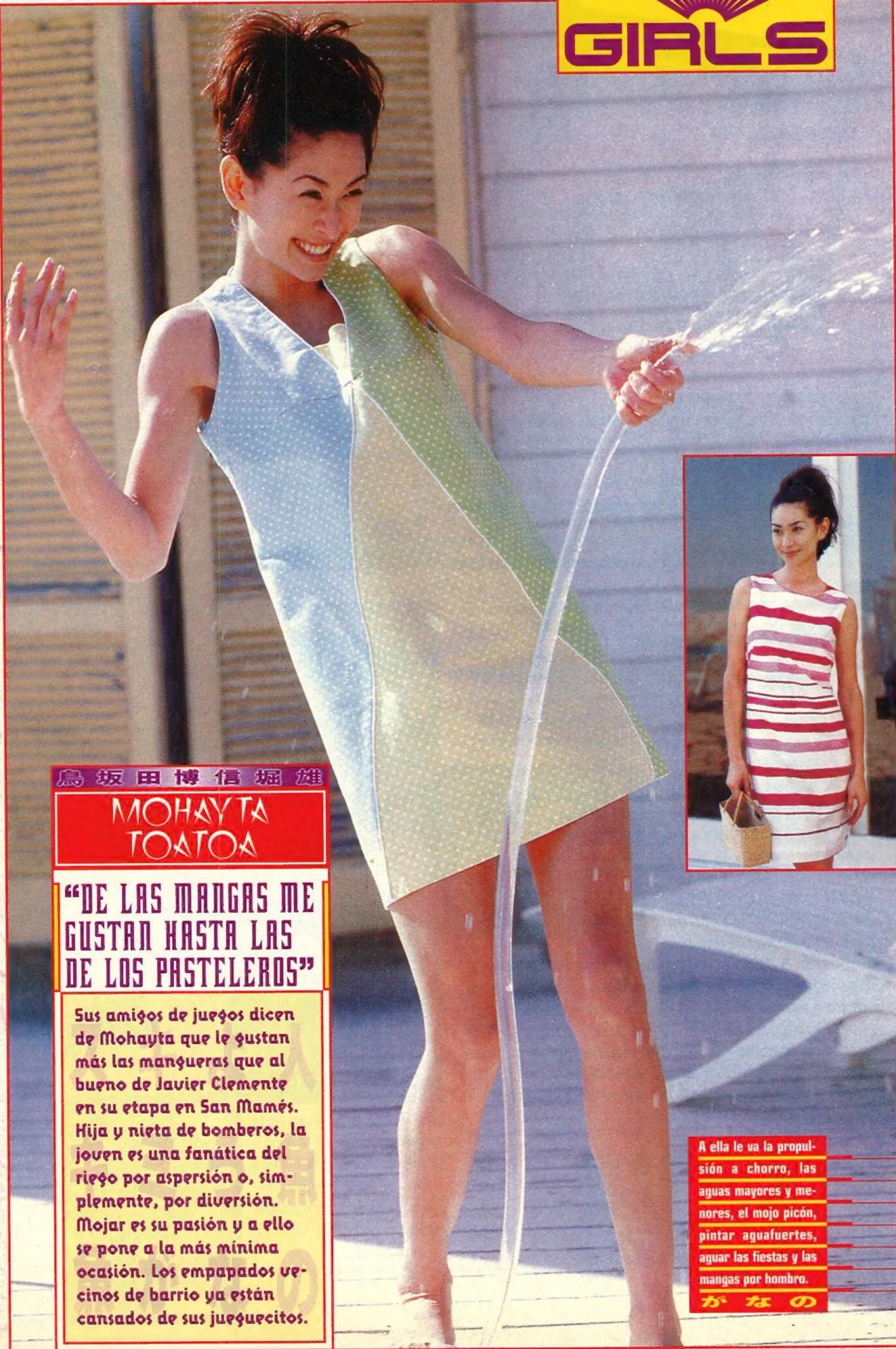
THE GREAT BATTLE VI



博 信 堀 雄 烏 坂 田 博



坂



鳥坂田博信堀雄

MOHAYTA
TOATOA

**"DE LAS MANGAS ME
GUSTAN HASTA LAS
DE LOS PASTELEROS"**

Sus amigos de juegos dicen de Mohayta que le gustan más las mangueras que al bueno de Javier Clemente en su etapa en San Mamés. Hija y nieta de bomberos, la joven es una fanática del riego por aspersión o, simplemente, por diversión. Mojar es su pasión y a ello se pone a la más mínima ocasión. Los empapados vecinos de barrio ya están cansados de sus jueguecitos.

A ella le va la propulsión a chorro, las aguas mayores y menores, el mojo picón, pintar aguafuertes, aguar las fiestas y las mangas por hombro.

がなの



同級生

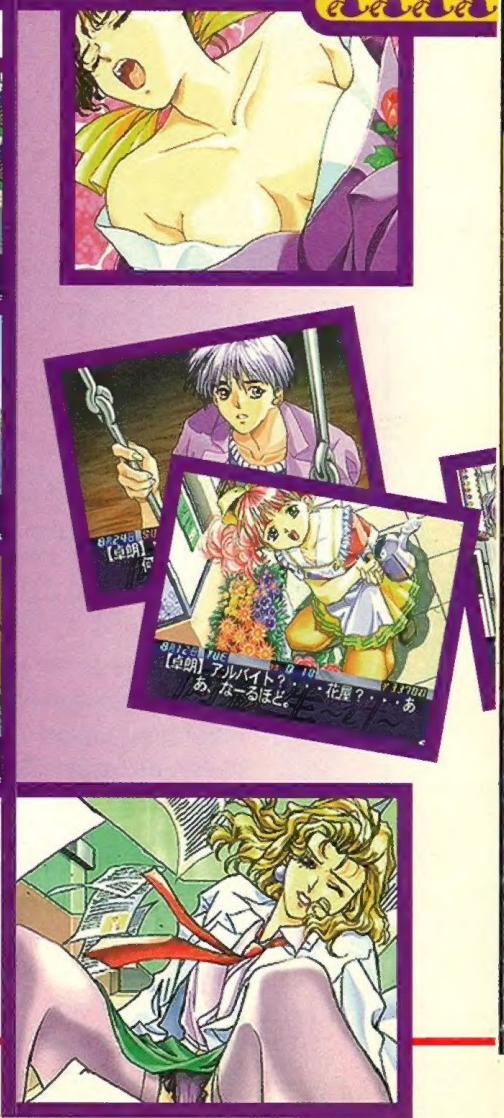


PILLAMOS IN FRAGANTI A THE PUNISHER TRAVESTITO, EN EL PAPEL DE CRIA DA FILIPINA. AL PRINCIPIO LA COSA IMPACTA UN POCO... PERO PLANCHA LA RAYA DE LOS PANTALONES COMO NADIE.

D esde siempre hemos querido dedicar las páginas de JAPAN-MANIA no sólo a las principales novedades del mercado nipón, sino a esos títulos poco conocidos pero que merece la pena echarles un vistazo. Con ese espíritu comentamos en su día FOREVER WITH YOU de Konami y ahora hacemos lo propio con IF, todo un clásico de elf para PC-98 (el standard japonés de PC) que vio la luz el pasado año para *Saturn* a manos de Nec Interchannel. Si tenéis la suerte de estar conectados a Internet seguro que ya habréis visto pantallas del original invadiendo las páginas sobre *Hentai* (manga y anime subidos de tono). En su paso a *Saturn*, IF mantiene el mismo tono erótico-festi-



AUNQUE SE VE LA MANO DE LA CENSURA RESPECTO AL ORIGINAL DE PC-98, LA VERSIÓN SATURN DE IF TAMBIÉN DISFRUTA DE MOMENTOS TÓRIDOS Y LUYURIOSOS (ÑUM, ÑUM...).



MADE IN JAPAN



生 if



PARA QUE LUEGO DIJAN QUE EN LOS JUEGOS NO SE APRENDE NADA. HOY LECCIÓN DE GEOGRAFÍA: EN LA PANTALLA IZQUIERDA PODRÉIS VER SEGIÓN EN TODO SU ESPLendor.

A LA IZQUIERDA EL ALTER EGO DE ALICIA SANZ, RELACIONES PÚBLICAS DE SCE, DÁNDONOS CALABAZAS POR SEXTA VEZ. NI EL ENCATO OTOÑAL DE DE LÚCAR ES CAPAZ DE CONMOVERLA.



vo, aunque siempre dentro de unos límites. En IF tomaremos el papel de Takuro, un ligón de playa cuya única misión consiste en beneficiarse el mayor número posible de chicas, ya sea compañeras de instituto, como profesoras, vecinas e incluso una azafata de «bajos» vuelos. Al contrario que en FOREVER WITH YOU no es preciso vigilar ni la educación ni el estado físico del protagonista (el tío no necesita ni dormir), sino que todo se centra en arrejuntarse con mozas, cuantas más sean y más lejos se llegue, mucho mejor. A pesar de estar íntegramente en japonés, es fácil hacerse con las riendas del juego en pocos minutos, pudiendo disfrutar al instante de los sensacionales gráficos y el tronchante sentido del humor del que hace gala IF de principio a fin. Seguro que este juego no se granjeará la admiración de padres y educadores, así como la de determinados movimientos feministas, pero es capaz de proporcionarnos gloriosos momentos con los que jamás podríamos soñar en la vida real (y más si naciste en los 50 y te llamas De Lúcar).

NEMESIS

同級生 if

PRESS START BUTTON

©1996 NEC InterChannel Ltd. LICENCED BY ell.

がなの
ROM
CD
6
な
SATURN
NEC INTERCH.



がなの



En TOSHINDEN URA los programadores de Takara demostraron que podían lograr en *Saturn* los mismos gráficos espectaculares que en *PSX*. Ahora nos llega desde tierras niponas **D-XHIRD**, un *beat 'em-up* que posee increíbles gráficos con múltiples efectos de luz, transparencias y algunas cosas que jamás habíamos visto en la consola de *Sega*. La ambientación del juego es una mezcla de *TOSHINDEN* y *SOUL BLADE*, de los que



がなの

ROM

SATURN

TAKARA

toma distintos elementos. Cada personaje tiene una arma distinta y un estilo de lucha. Tendremos para elegir ocho luchadores distintos y, al igual que en la mayoría de juegos de este estilo, podremos disfrutar de los luchadores extras de turno. Otra curiosidad es que podremos cambiar el nombre de los personajes y poner el que nos apetezca. Un *beat 'em-up* a tener en cuenta por todos.

THE PUNISHER



D-XHIRD



博 信 堀 雄 島 坂 田 博

NIPON

GIRLS

坂



Acaba de firmar un
contrato millonario co-
me Pirote de Pruebas
de Rexona. Hasta la fe-
cha, nadie ha podido
crear un desodorante
que camuflle su pesto.

かわの

坂 田 博 信 堀 雄

AKEWA
SONYTE

"YO SI QUE SUDO
LA CAMISETA Y NO
EL RONALDO ESE"

También conocida como
"La Niña de los Poros", Ake-
wa es la Tricampeona mun-
dial del Torneo de sudora-
ción "Axila Maxter". Si este
año logra de nuevo el título
se pondrá a sólo tres entor-
chados de la ya legendaria
Sobaquina Pestillo Capru-
no, la pastora siciliana que
noqueó un burro sin mover
un dedo. Por la peste que
desprende Akewa, creemos
que no se le escapa el título.

がなの

JAPAN

MADE IN



a división japonesa de Virgin Interactive firma y produce esta adaptación para Saturn de una de conocida recreativa de Taito del año 95. GEKIRINDAN: Time Travel Shooting introduce como principal novedad el hecho de atravesar diversas épocas de la historia (al menos eso dicen ellos, ya que salvo la fase de 1942, el resto de juego transcurre en el futuro). Con no pocas semejanzas con el clásico TRUXTON de Toaplan, GEKIRINDAN, al igual que la mayoría de los matamarcianos actuales para 32 bits, permite girar la

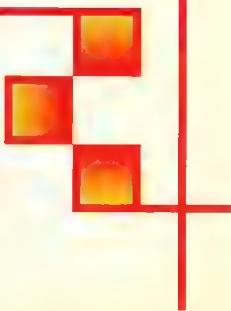
NEMESIS

De no ser por su excesiva brevedad, GEKIRINDAN podría haber sido uno de los mejores matamarcianos del catálogo Saturn.



CD
ROM
SATURN
VIRGIN I.E. JAPAN

GEKIRINDAN



博信堀雄鳥坂田博



坂



No parecen importar-
le los pinchazos ni el
mal estado del asfalto.
Dale que dale y corre
que corre, se aleja pa-
daleando de los fan-
tasmas del pasado.

かなの

鳥坂田博信堀雄

AKIMI
VERACHE

**"LA BICICLETA ME
HA DADO MUCHAS
SATISFACCIONES"**

Se lo recomendó su tía Pion Nipon Fijo: "La bicicleta es la mejor manera de superar los abandonos de los hombres". Akimi, tras hacerle algunos pequeños retoques a su bici, se tiró a las carreteras a tumba abierta y sin apenas protecciones. "Afronto de buen gozo los muchos baches de la vida" ha declarado tras finalizar su quinta vuelta a Japón por carreteras comarcas.

A fin Namco pone a la venta en Japón la magnífica conversión del sorprendente **TIME CRISIS**. Tal y como se anunció, el juego se vende junto a la nueva pistola de Namco, la GunCon... pero no, no tiene retroceso como la de la máquina. Lo mejor de la pistola es que goza de una gran precisión, debido a que va conectada a la salida de composite (vídeo compuesto) de la consola. Así, cada vez que se efectúa un disparo, la pistola recoge toda la información de la pantalla y cal-



cula las coordenadas exactas del impacto, para darnos una precisión «al pixel». Explicaré la mecánica de juego por si alguien no ha visto la recreativa, algo bastante improbable. **TIME CRISIS** es una especie de **VIRTUA COP** pero mucho más real, hasta el punto que tenemos un dispositivo para escondernos de los disparos enemigos y para recargar el arma (en la máquina era un pedal, en PSX un botón de la pistola o cualquier botón de un mando conectado en el port 2). Técnicamente pierde un «pelín» con respecto a la máquina, ya



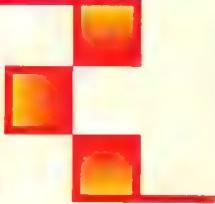
Repartidas por diferentes puntos del juego encontraremos, si buscamos bien, cajas de explosivos que reventarán al dispararlas y que nos ahorrarán mucho tiempo.



Arriba el *last boss* de la primera fase, una mezcla entre Freddie Krueger y Spiderman que, junto a sus esbirros, nos hará la vida imposible. A la derecha, la escena del espejo.

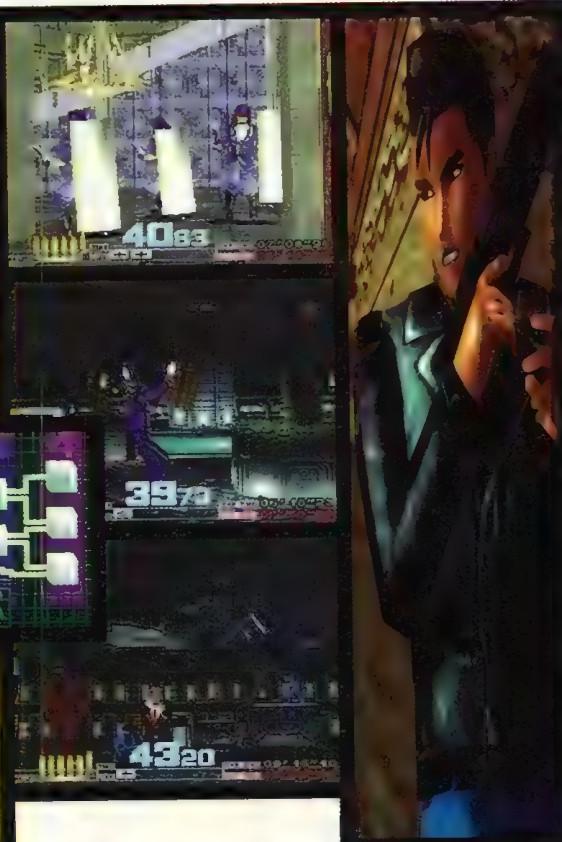


TIME CRISIS



que ésta, al igual que TEKKEN 3, no es un *Namco System 11* (placa base de PSX), sino que es su hermanita mayor de reciente aparición, *System 12*, la cual tiene más potencial en lo que a 3D se refiere. El juego, además de tener el típico modo *Arcade*, tiene un nuevo modo llamado *Special*, en el que tendremos que llevar a cabo una nueva misión con múltiples caminos y nada menos que 6 finales. Namco ha vuelto a realizar una fidedigna y completísima conversión de una de sus mejores recreativas de la historia.

DOC



La fábrica es uno de los escenarios más difíciles de la última fase del modo *Arcade*. A la derecha, un *mid boss* del recorrido «C», en teoría el fácil, del modo *Special*.



FASE 3



Arriba Wild Dog, el *last boss*, justo después de tirar una granada de humo. A la derecha tenéis a uno de los jefes: Antlion, una especie de ED 209 (el malo de ROBOCOP).



ESPECIAL



博

NIPON
GIRLS

坂田博 信 堀 雄 鳥 坂田



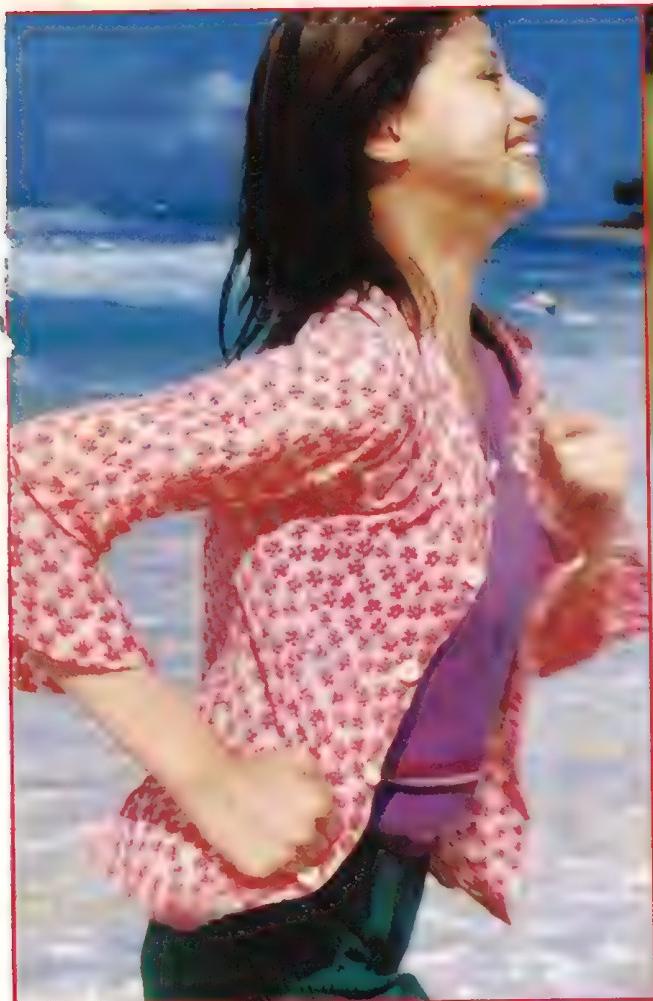
鳥坂田博信堀雄

YOSIMO
REOH

**"MIS LABIOS
LEVANTAN PASIONES
Y OTRAS COSAS"**

En efecto, levantan compañías. La industria del pintalabios, en otros tiempos de capa, mejor dicho, de barra caída, debe a Miroho su recuperación. Ya que, además de precisar de tres barras para colorearlos, la afición al besuqueo de esta nipona, hace que tenga que repárselos cada dos por tres. "Cuanto más beso, más laranos y grandes se me ponen", comenta Yosimo.

博信堀雄鳥坂田博信堀雄鳥坂田



Los labios de Yosime
son fruto de muchos
años de besuques a
tornillo. Su sueño es
cantar el «Only you»
en la coral de Alabama
y pasar desapercibido.

かの



EN OCCIDENTE, SU

NOMBRE CAMBIO DE F.H.D. A F.H. KARNOV'S REVENGE

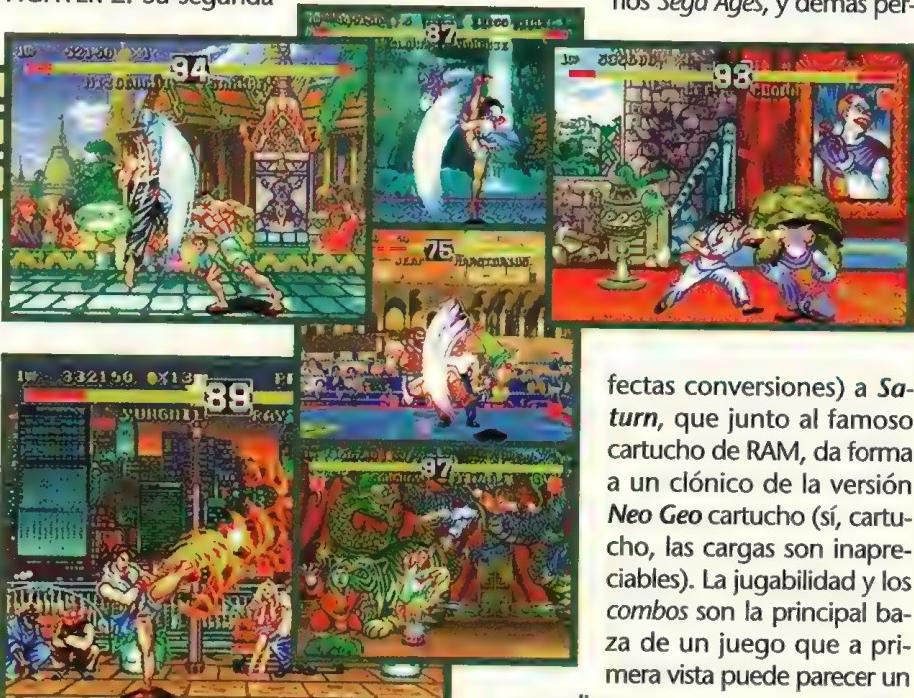
Meses antes de la aparición del primer KING OF FIGHTERS, allá por el 94, Data East decide poner en los recreativos la segunda parte de su mediocre FIGHTER'S HISTORY, juego que le llevó a los tribunales en un juicio contra Capcom debido a su sospechoso parecido con el gran STREET FIGHTER 2. Su segunda

parte, llamada FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE en Japón y F.H. KARNOV'S REVENGE en todo occidente, fue programada en el sistema más versátil para ese tipo de juegos, ni más ni menos que en una Neo Geo. Ahora Sega decide rescatarlo del olvido y convertirlo, con la inestimable ayuda de Rutubo Games (KOF '95, varios Sega Ages, y demás per-

PARECE MENTIRA QUE SNK HU-
BIESE CEDIDO SU NEO GEO PA-
RA PROGRAMAR EL JUEGO, PERO



JUGAD Y VEREIS EL POR QUÉ



fectas conversiones) a *Saturn*, que junto al famoso cartucho de RAM, da forma a un clónico de la versión *Neo Geo* cartucho (sí, cartucho, las cargas son inapreciables). La jugabilidad y los combos son la principal baza de un juego que a primera vista puede parecer un poco mediocre.

DOC

FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE



MADE IN JAPAN



Como todos sabréis, de Japón nos llega casi siempre lo mejor, y por el camino se suelen quedar lo malo, mucho de lo mediocre y, sobre todo, gran cantidad de rarezas. A **RUNNING HIGH** hay que incluirlo, sin duda, en este último apartado, porque se trata de un programa con todas las trazas de un juego de conducción pero en el que los protagonistas son corredores de a pie en vez de coches o motos. Salvo ese detalle, el resto de elementos se corresponde con el esquema clásico de un juego de coches con unos recorridos espectaculares y muy cuidados, total suavidad en los movimientos

de pantalla y mucha velocidad. **RUNNING HIGH** cuenta con seis corredores distintos, cuatro circuitos (tres iniciales más uno extra), dos perspectivas de juego, sistema de tiempos

a base de *check points* y la posibilidad de repartir unos cuantos mamporros a nuestros contrarios. Una banda sonora al estilo WIPEOUT, unos efectos especiales potentes y todo el espíritu de *Forrest Gump* son otros aliados a tener en cuenta en este más que peculiar juego de «carreras pedestres».

DE LUCAR



RUNNING HIGH





Conmemorando el 15 aniversario de la aparición de MACROSS (la serie de TV), Bandai Visual ha puesto finalmente a la venta en todo Japón THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS: Do You Remember Love?, el tan esperado shoot'em-up en 2D para *Saturn* del que ya os hablamos hace un par de números con motivo del lanzamiento de MACROSS DIGITAL MISSION VF-X. Basado en el film del mismo nombre del

año 1984, MACROSS: DYRL (que no era sino una versión condensada de la serie de TV, con mejor animación y algunas diferencias en la trama), llega al mercado nipón en un pack de 2 compactos acompañado de un precioso manual, en el que además de disfrutar de los diseños de Haruhiko Mikimoto (personajes) y Shoji Kawamori (mechas), se incluye una pequeña guía de los lanzamientos en video y *LaserDisc* de toda la sa-

¿Cómo que no puede haber transparencias en *Saturn*? •



tras haber hecho las delicias de los usuarios de PlayStation, la saga *MACROSS* llega a *Saturn* en un largamente esperado shoot'em-up basado en la película de *MACROSS: Do You Remember Love?* de 1984. Mucha acción y espectaculares intros en un set de 2 CD's producido por la factoría Bandai.

MANGAZONE

• por NEMESIS •

Las incontables secuencias de animación se intercalan tanto en la finalización de cada una de las fases como durante el transcurso de ellas.



ga. Combinando sprites renderizados con un efecto 3D en el suelo y algunas de las mejores rutinas de transparencias vistas hasta ahora en *Saturn*, cada una de las numerosas fases que componen *MACROSS: DYRL* está precedida de diversas secuencias de animación (por cortesía del sensacional *TrueMotion*), en las que se mezclan extractos de la película de 1984, secuencias generadas por ordenador y una espectacular intro creada ex-profeso para el juego. A los mandos de uno de los legendarios Valkries, Hikaru Ichijo deberá hacer frente al temible

ejército zentraedi a lo largo de un sinfín de fases de puro delirio shoot'em-up, haciendo buen uso de sus diferentes transformaciones: *Fighter* (caza de combate), *Battroid* (robot) y *Gerwalk* (una mezcla de ambos). Su gran jugabilidad y la espectacularidad de sus gráficos hacen que *MACROSS: Do You Remember Love?* supere con creces la media a la que nos tienen acostumbrados la mayoría de adaptaciones de manga a videojuego. Bien es cierto que en ningún momento se llega a la altura visual de la recreativa de 1993 (aunque el hardware de *Saturn* bien podría hacerlo), pero el hecho añadido de incluir innumerables secuencias de la película original lo convierte en una codiciada pieza de colecciónista para las legiones de seguidores de *MACROSS* (más conocida aquí por *ROBOTECH*) que aún circulan por estos lares.



Aunque el *Gerwalk* es casi siempre la mejor opción, tanto el *Fighter* (caza) como el *Battroid* (robot) responden bien en combate.

[EL CORTE ESTRADOR]

SUPERMANGA. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid



PIPPIP Mensaje de Priscila Parra (Madrid). La chica más hermosa a este lado del loquero nipón está muy interesada en seguir la pista de Rumiko Takahashi, la mejor entre las mejores. Pues tienes suerte, porque en España se han publicado un montón de trabajos tuyos: LAMU, RANMA 1/2, la reciente HISTORIA DE P... Tienes razón, deberíamos hablar de ella más a menudo. ¿Y de las Clamp qué opinas? «Bastante horteras, para mi gusto». Estamos de acuerdo otra vez, cariño.

PIPPIP Mensajes cruzados de Luis Torres (Málaga) y Sara Priu (Barcelona). Se lo montan de anuncio barato, opinando lo contrario pero llegando a la misma conclusión. Para Luis, la proliferación de revistillas baratas elaboradas por aficionados es una plaga incómoda; Sara dice que no, que eso demuestra lo simpáticos y enterados que son los otakus nacionales. Luis insiste en que los «prozines» —jah, qué divertida palabreja!— humillan al lector por el bajo nivel de sus textos; Sara colecciona los mejores artículos en



una carpeta que ha decorado con fotos a color de GHOST IN THE SHELL. Luis detesta las guías de episodios —nos pega un tirón de orejas por la que publicamos de DRAGON BALL—, pero Sara las colecciona con la misma pasión que los artículos. ¿Dónde coinciden? Pues en pedir que tanto esfuerzo informativo desperdigado se conjugue en una sola publicación, preferiblemente un JAPANMANIA remozado. ¿Y yo qué digo? ¿Va bien un «en eso estamos»?

PIPPIP Mensaje de Richie Cool (Valencia). Yo tampoco comprendo el revuelo causado por el «kuasi-manga» KUASAR P del tal Sanchís, ínclito autor casposo de supuestas joyas como PUMBY. Aún entiendo menos que, ahora, nos quieran vender a este profesional —que lo es— como «el primer mangaka hispano». Pero así es nuestra pequeña patria, colorista y descerébrada. ¿A que sí?

PIPPIP Mensaje de Mayte Puerto (Segovia). Llevamos meses comentando el éxito lento, pero seguro, del manga en Estados Unidos. ¿Significa eso que Hollywood acabará invirtiendo en películas de acción real inspiradas por tus historietas favoritas? De momen-





to no, pero cada vez se escuchan más rumores sobre las adaptaciones de GHOST IN THE SHELL (con su rendido admirador James Cameron tras la cámara) y

AKIRA (dicen que la Fox quiere convencer a Terry Gilliam para que se ponga manos a la obra). ¿Será verdad, será mentira? El tiempo lo dirá.

PIPPIP Mensajes (delirantes) de Antonio Larrea (Valencia), Susana Pahissa (Barcelona) y Bruno Castelar (Bilbao). ¿Qué tiene AIR-



que decís, no vais mucho-. ¿Por qué no rematáis la faena con otra peli del Ulloa, LA MADRE MUERTA? La pasaron el otro día por La 2 y es... es...

PIPPIP Mensaje de Roberto Castillón (Barcelona). Me has dejado de dos piezas con tu sesudo análisis del sesudo ídem EL CANÓN DE LOS COMICS, publicado por Glénat. Ciento es que resulta difícil de leer, que sentar cátedra con tanta caradura no es

bueno, que del manga pasan como Lina Morgan del buen gusto. Pero... ¿A quién le importa? A sus escasos centenares de compradores no, desde luego. Ergo: pasando que también es gerundio. Y gracias por tus felicitaciones, que siempre dejan contentillo.

AL APARATO: J. M. MONTAÑE

BANZA!

EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

■ NEO-OTAKU

1. Completa el siguiente título: DIGITAL DEVIL...
2. Nombra a los autores del manga DANSHA.
3. ¿De cuántos capítulos constaba la serie original del Capitán Harlock?

■ OTAKU VULGARIS

1. ¿Qué título recibió HI ATARI RYOKO en España?

2. ¿Quién fue el director de GUN-BUSTER, el anime?

3. ¿Cuál es el metraje de AKIRA?

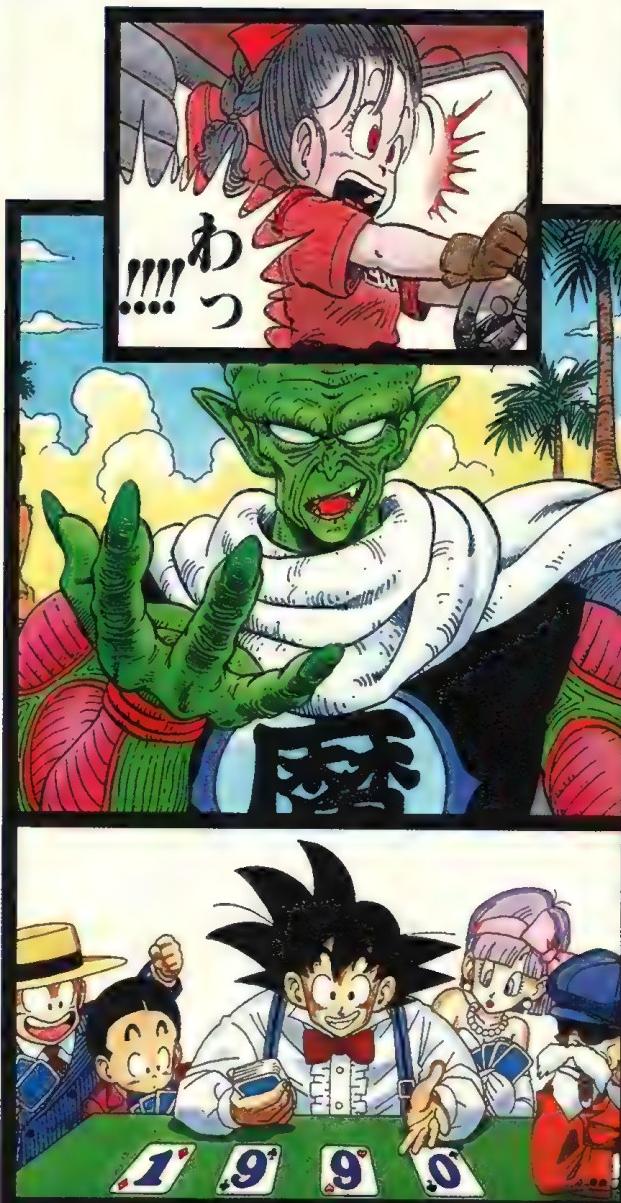
■ MEGA-OTAKU

1. ¿De cuántas partes constó la actualización de BLACK JACK?
2. ¿Qué tienen en común Yukito Kishiro, Tadashi Matsumori y Rei Yumeno?
3. SAILOR MOON, SAILOR MOON S y SAILOR MOON...

* Respuestas a las preguntas del mes anterior:

NEO-OTAKU: 1: Kentarou Miura. 2: ...BEBÉ?. 3: 2045. OTAKU VULGARIS: 1: Shinji Shoji. 2: Hayato Jim. 3: Mayo de 1995. MEGA-OTAKU: 1: Tokyo Movie Shinsha. 2: 27. 3: Mitsuru Endachi.





Esta vez, mis queridos seguidores, escribo desde una perdida isla del Pacífico cuyo nombre no voy a revelar y en la que se habla español. Los nativos nunca teorizan sobre manga, ni siquiera saben quién demonios es Tezuka, pero conducen Ferraris e invierten en bolsa. Por eso he resuelto, con tan buen ánimo como Livingstone, acabar con su analfabetismo ficcional: ¿Podéis creeros que, tras mucho navegar por Internet, no he sido capaz de encontrar ninguna novedad de importancia en castellano? Parece que el mercado anda un poco mustio, después de tantos cierrres sonados y demás fatales elecciones. Aunque sigue existiendo una perla: la reedición de DRAGON BALL (195 pesetas, colección regular).

Hace unos meses, cuando cerró la serie original, ya os adelanté que Son Gokuh volvería a los quioscos... pero no podía imaginar cómo. Con portadas rediseñadas a 7 tintas, nuevas páginas

Parece que el mercado del manga anda un poco mustio. Aunque sigue existiendo una perla: la reedición del imperecedero DRAGON BALL



SUPER MANGA

PPPELES AMARILLOS

Por el Profesor WANAMAKER



de correo, pequeños artículos de divulgación; en fin, con toda la espectacularidad que una obra maestra del cómic pedia a gritos desde los tiempos de la primera y muy discreta edición en catalán. Resultado? Ventas altas, altísimas teniendo en cuenta que se trata de una reedición. Afortunadamente, tendremos DRAGON BALL para rato más allá de oportunistas videojuegos y revisitaciones en merchandising.

Peor están yendo otras colecciones de autores *a priori* interesantes para el gran público, como COMPILER, de Kita Asamiya, o los GUNDAM, cuya serie limitada acaba de concluir sin que existan indicios razonables de continuidad. Por otra parte, GUN SHOT, GUN SMITH CATS o DR. SLUMP, con ventas más elevadas, tampoco están dando el rendimiento esperado. ¿Qué está ocurriendo? El sol del Pacífico me ha aclarado suficientemente las ideas como para afirmar, sin temor a equivocarme, que el mercado está pagando los años de excesos que culminaron con casi 60 cabezas manga en la calle. 60 que, tras una dura crisis, han quedado en una veintena de series limitadas turándose a la hora de obtener los favores del lector. La desventaja es que ya no podemos disfrutar de obras maestras como GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO, o de las escasas novelas gráficas con



que nos obsequiaba Planeta de vez en cuando (HOTEL HARBOUR VIEW o REGRESO AL MAR). Todo lo que cae en nuestras manos son series supuestamente comerciales que se consumen con la rapidez del fast-food, y que no dejan imagen memorable alguna en la retina. Pero es normal. Los editores se están aclimatando a la nueva situación en qué un cómic, por el mero hecho de llevar un logotipo identificativo del manga, ya no vende. Optan por soluciones fáciles, casi blancas, eluden el riesgo y esperan a tiempos mejores. Tiempos que llegarán, por la misma ley del péndulo que nos ha llevado a la situación actual, facilitando el asentamiento definitivo del manga en nuestro país.

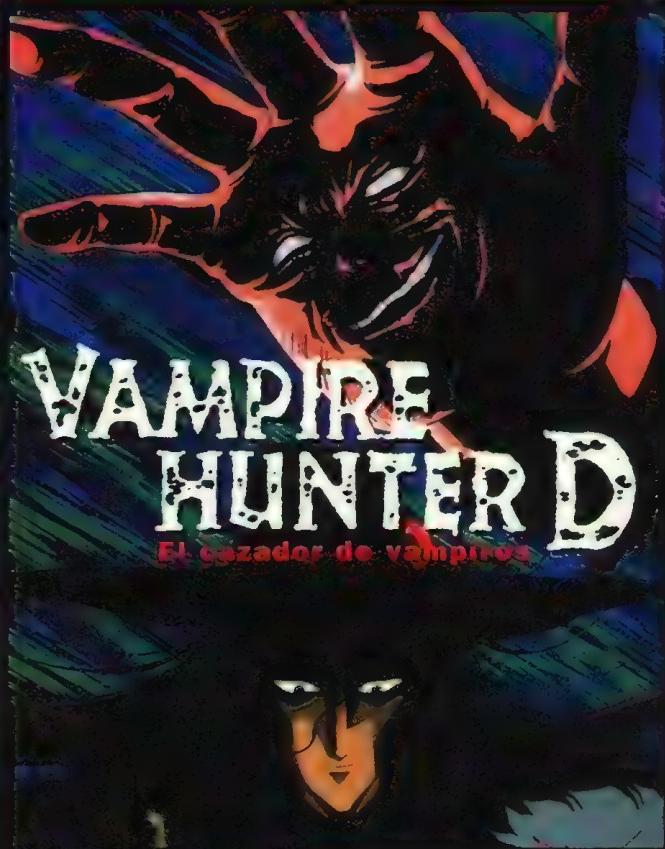
Mientras esperamos ese día, podemos seguir devorando el anime que Manga Films sin interrupción viene sirviéndonos mes tras mes. En esta ocasión, hay que destacar dos pináculos de la

SUPER MANGA

[PAPELES AMARILLOS]

animación como NEON GENESIS EVANGELION GENESIS 0:1 (81 minutos, 2.995 pesetas) y VAMPIRE HUNTER D (80 minutos, 2.995 pesetas). EVANGELION es una de las películas de animación más populares en Japón, donde ha obtenido diversos galardones; su acabado es digno de una superproducción hollywoodense y su intrincado argumento atrapa desde los primeros minutos. Su compañero de lanzamiento, VAMPIRE HUNTER D, es igualmente recomendable aunque menos inquietante.

¿Inquietante he dicho? Inquietud es lo que yo siento aquí, en pleno Pacífico, desde donde sigo gritando: ¡GOD SAVE HIRO-HITO!



博信堀雄鳥坂田博



坂

**KINI
ENTOSHINO**

**"ME GUSTAN LOS
VAQUEROS COMO EL
WHISKY: CORTOS"**

Después de probarse 23 marcas distintas de vaqueros, Kini por fin encontró los que deseaba. La curioso del caso es que los que le gustaron pertenecían a otro cliente que los había dejado sobre el mostrador mientras se probaba otros. Las empleadas de "El tajo nipón" lograron que Rulfo Cables, su dueño, se los vendiera a la muchacha. Curiosamente a Rulfo le quedaban largos.

«Los tenía que tener con dobladillo para no pisarme los pies», decía Rulfo a Kini. «No me importa cedérselos y echar un cable a la chica. Yo soy así».

mangaka

Mangaka Tribune

Checklist

ACCIONES

- GOLPE MAURABO ■ N° 4
- MADARUKANA ■ N° 5
- PATADA KOBAKA ■ N° 7
- PATADA HYOHYO ■ N° 8
- GOLPE TAMURABE ■ N° 10
- PUNETAZO TEBU ■ N° 11
- PUNETAZO
- DABU-DABU ■ N° 12
- PUNETAZO
- MONAKA ■ N° 13
- GOLPE DORKO ■ N° 14
- GOLPE BARAMOKU ■ N° 15

ALPHAS

- MERUBE ■ N° 4
- AYUNI ■ N° 4
- OH, ME! ■ N° 5
- SHIT! ■ N° 7
- DOMEKURA ■ N° 8
- SEDUCCION ■ N° 9
- BOMBA DE VOMITOS ■ N° 9

ARMAS

- BOOMDROIDE ■ N° 4
- METRALLETA
- DOBUYO ■ N° 8
- REVIENTAHOMBRES ■ N° 9
- TAKABAM ■ N° 10
- METRALLETA KEGO ■ N° 11
- METRALLETA
- SEPAKU ■ N° 15

CEREMONIAS

- TAIRO ■ N° 4
- BUBOBA ■ N° 5
- BUDOEKEYO ■ N° 5
- DORAKUMO ■ N° 6
- DOMU-MARAKA ■ N° 7
- NANOKA ■ N° 7
- DOBA-DOBA ■ N° 7
- ONENI ■ N° 10
- HYEROKU ■ N° 11
- BUREBIYA ■ N° 11
- FEUDOKAKU ■ N° 12
- BUED ■ N° 13
- UMONEBE ■ N° 13
- DUMOKUKU ■ N° 13
- OKUKOMU ■ N° 13
- BOTASOKU ■ N° 14
- POPURABO ■ N° 14
- MIFURE ■ N° 14
- YUKUNO ■ N° 14
- KEMUKO ■ N° 15

CIUDADES

- BAEROKA ■ N° 4
- HYONURA ■ N° 5
- SUMOKU ■ N° 5
- KARABA ■ N° 6

GUARDIANES

- MEKURA ■ N° 13
- MENAME ■ N° 14
- MEUNOBA ■ N° 14
- TAMU ■ N° 8
- LAMANOKA ■ N° 8
- DAULAMU ■ N° 9
- MUTSAKI ■ N° 10
- DAROBA ■ N° 14
- MORUKU ■ N° 14

LUGARES

- TORAKOVILLE ■ N° 12
- POPARUVILLE ■ N° 12
- MONTE TINOPU ■ N° 13
- BOSQUE YUYUYA ■ N° 13
- MONTE DUBARAE ■ N° 13
- BOSQUE MABEKA ■ N° 14
- MONTE DALUMUBA ■ N° 14
- HYOBURAVILLE ■ N° 15
- KAGEMIVILLE ■ N° 15
- CARCEL GANEBOTU ■ N° 15
- MUNATUBEVILLE ■ N° 15
- BOSQUE NEMABEKO ■ N° 15
- PUERTO HINEKAMU ■ N° 4
- MANSION GAMAKU ■ N° 5
- AEROPUERTO
- DE KOBEKURA ■ N° 5
- BOSQUE KUMAKE ■ N° 5
- ESTACION NUCLEAR
- DE POPARU ■ N° 5
- AEROPUERTO
- DE NIMODE ■ N° 6
- MONTE MURAKU ■ N° 6
- MONTE GUMABARU ■ N° 6
- MONTE KEIJUMU ■ N° 8
- BOSQUE PUMUMO ■ N° 9
- TEATRO TUBBO ■ N° 9
- BOSQUE KULUBU ■ N° 10
- DAYUVILLE ■ N° 10
- MONTE DUKO ■ N° 10
- COLISEO SABUTO ■ N° 11
- AEROPUERTO
- DE MANPUBU ■ N° 11
- ANKONABUVILLE ■ N° 11
- MONTE UYOPU ■ N° 11
- EIKUNARABOVILLE ■ N° 12

MUTANTES

- KEIKU BUBI ■ N° 4
- TEIKO SADAKA ■ N° 6
- HIDEAKI SAWAMURA ■ N° 7
- YASUHIRO ANNO ■ N° 9
- JOHNNY DABU ■ N° 10
- HIROFUME KOSU ■ N° 15

OBJETOS

- JOYA BUMUKU ■ N° 5
- JOYA LAPUKO ■ N° 7
- JOYA
- DARKUMABARU ■ N° 7
- MOMAKUBU ■ N° 8
- JOYA HYUMAKE ■ N° 10
- JOYA MIKABUYO ■ N° 13

OBJETOS

- BERUMASHI ■ N° 5
- MINOKABE ■ N° 9
- SHAIMOKU ■ N° 10
- MAYUKO ■ N° 11
- LOMOKAKO-BARA ■ N° 12

- BUKEBU ■ N° 14
- OPUPA ■ N° 14
- IPU ■ N° 15
- SHOGAINO ■ N° 15

ORACIONES

- DOBEBEYA-BO ■ N° 4
- KARUMUYA-BO ■ N° 5
- YUBUKEIKU-BO ■ N° 6
- KOBARUYASHU-BO ■ N° 8
- DAKUBUYA-BO ■ N° 11
- WERAKU-BO ■ N° 12
- KUNEBAKO-BO ■ N° 13
- BEBORUYO-BO ■ N° 15
- YUMIKO-BO ■ N° 15

PODERES

- MUMI ■ N° 4
- SUSU ■ N° 5
- MOBA ■ N° 6
- BOMU ■ N° 6
- WAWA ■ N° 7
- TAMO ■ N° 8
- GUGA ■ N° 9
- BUBI ■ N° 10
- MAMU ■ N° 12
- BABO ■ N° 13
- MARO ■ N° 13
- MUMA ■ N° 14

POLITICOS

- SRTA. KERAKA ■ N° 4
- HOKUNA ■ N° 6
- KONUBA ■ N° 6
- TISAKI ■ N° 6
- GORUKA ■ N° 7
- HOKUNA ■ N° 8
- WARAMU ■ N° 8
- MASAKO ■ N° 9
- KARU-KARU ■ N° 10
- MURA ■ N° 10
- KAMANAKA ■ N° 12
- MANOBUTO ■ N° 13
- LABUKE ■ N° 13

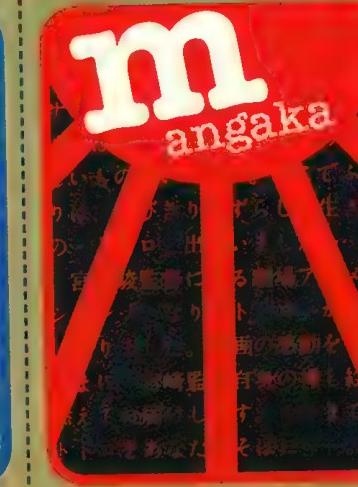
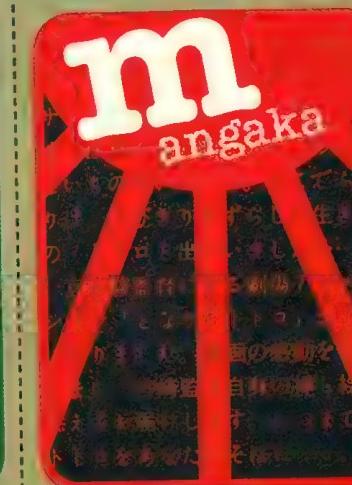
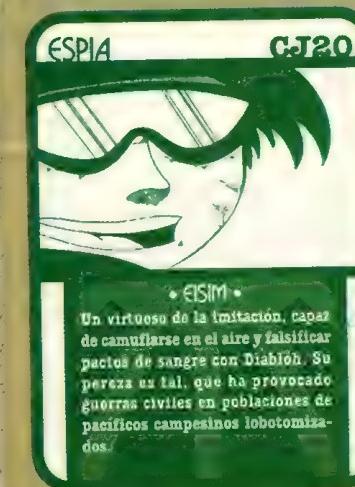
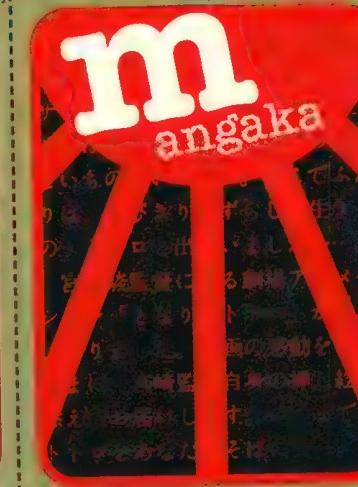
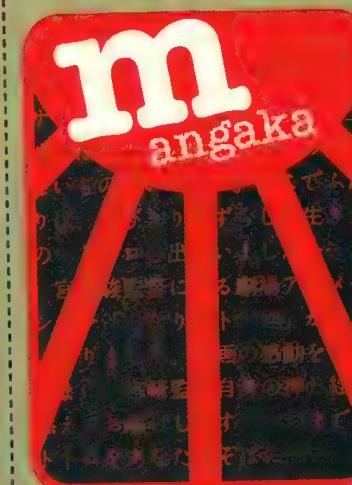
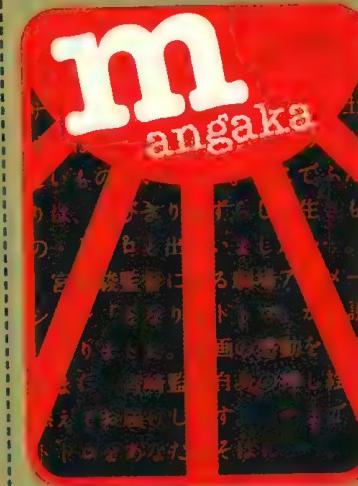
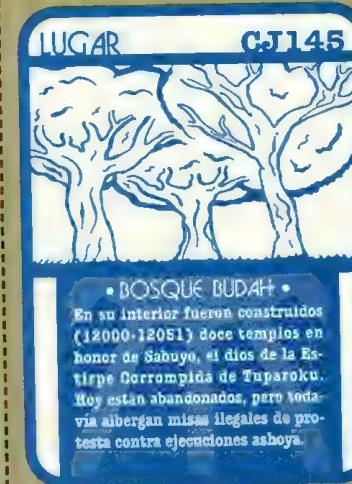
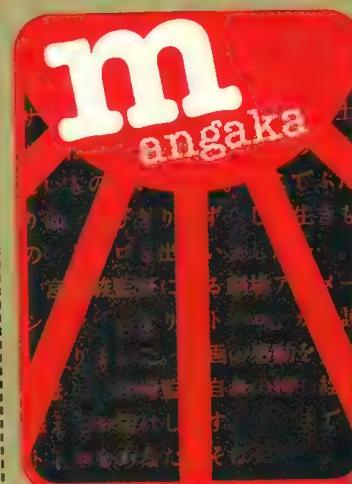
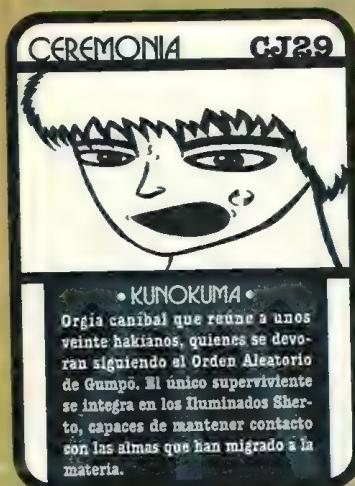
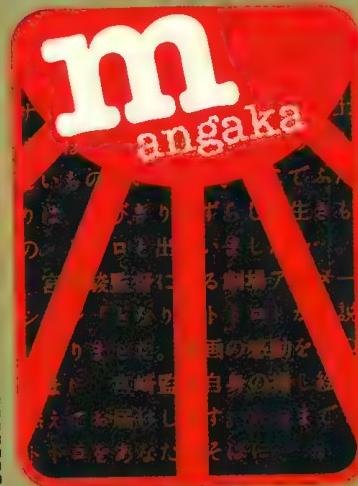
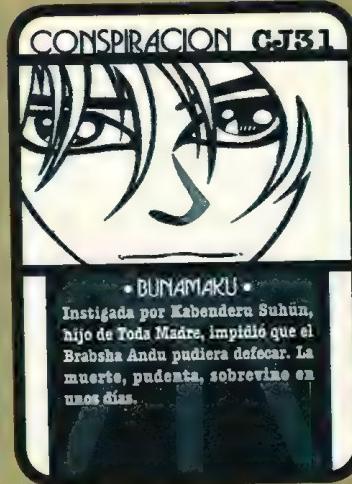
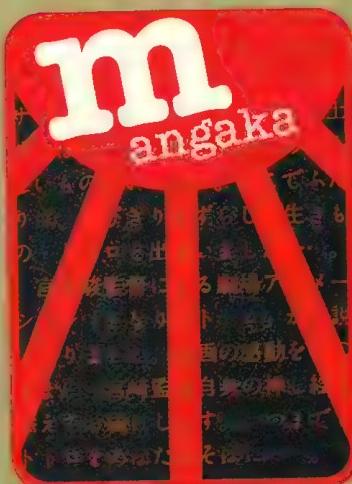
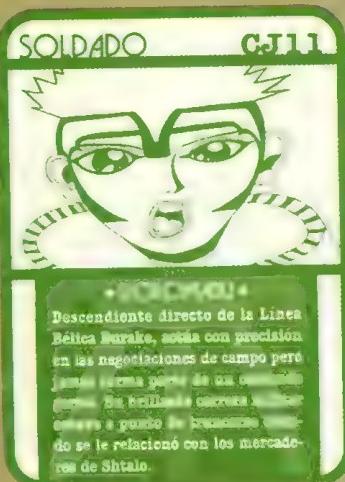
SOLDADOS

- DOMAKURA ■ N° 5
- MAKO ■ N° 6
- DOMEKURA ■ N° 7
- DAERAMU ■ N° 10
- SANSUMAKO ■ N° 11
- FOKUMA ■ N° 11
- BURABU ■ N° 12

VEHICULOS

- COCHE MANAKA ■ N° 4
- MOTO BALUKA ■ N° 4
- MOTO DOMORAKU ■ N° 7
- MOTO NAMUKA ■ N° 9
- MOTO TORUNABA ■ N° 11
- COCHE WAKIBO ■ N° 12
- MOTO KALO ■ N° 12





mangaka

CONSPIRACION CJ31



• BUNYAMAKU •

Instigado por Kabendava Buhun, hijo de Teda Maize, impidió que el Brabach Andú pudiera desfilar. La muerte, pudenta, sobrevinó an-

m
angaka

SOLDADO CJ11



LUGAR CJ145

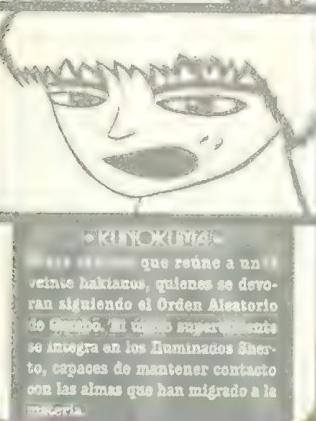


• BOSQUE BUDAH •

En su interior fueron construidos (12000-12081) dos templos en honor de Sabuya, el dios de la Retirada. Sorrompida de Tuparoku. Hoy están abandonados, pero todavía albergan mazas ilegales de protesta contra ejecuciones azoyas.

m
angaka

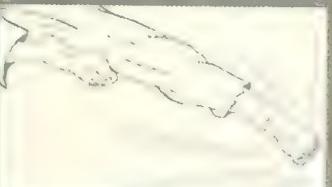
CEREMONIA CJ129



• KINOKUYA •

que reúne a un veinte hakianos, quienes se devoran siguiendo el Orden Aleatorio de Ganzo. En tanto supuestamente se integra en los Iluminados Sherato, capaces de mantener contacto con las almas que han migrado a la materia.

ACCION CJ20



• PATADA LUBOMAKU •

Dirigida a los genitales, produce una rociada por 19 partes en la columna vertebral. Se compuesta con un proto-tipo Asuyia y un proto-fukera.

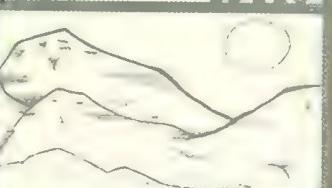
m
angaka

LUGAR CJ214



Centro económico de Haki, habitado por mercaderes y otros créditos mestizos y banqueros timbrados. La Policía Imponible se encarga de mantener el orden en sus calles.

LUGAR CJ110

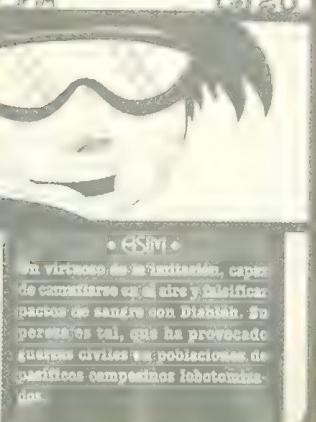


• MONTE KUMARAKABE •

Protegido por fuerzas huracanadas de naturaleza desconocida, ha resistido la erosión y conserva polvo original de Geinax Yoshi. Su etnia permanece inexplorada.

m
angaka

ESPIA CJ20

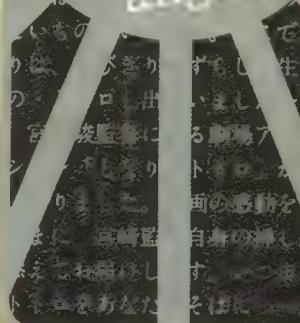


• ESM •

en virtud de su violencia, capaz de cometer crímenes y falsificar pactos de sangre con Diablit. Su personal es tal, que ha provocado guerras civiles y poblaciones de pacíficos campesinos lobotomizadas.

m
angaka

m
angaka



m
angaka



m
angaka

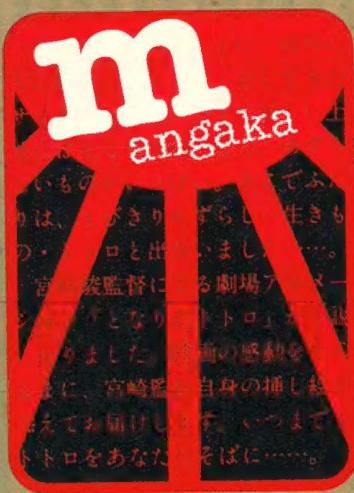


m
angaka

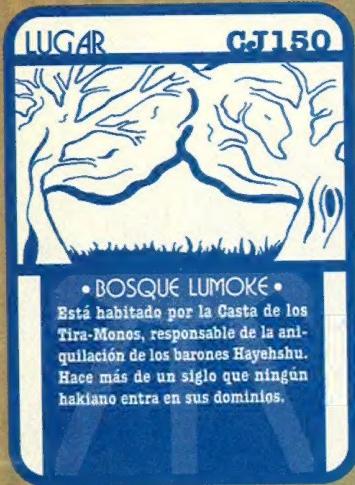
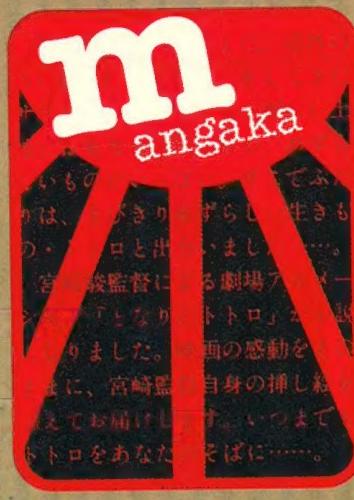




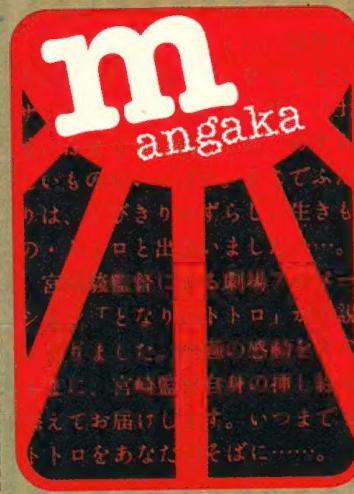
• MALAYAKU •
Nace de un meta-animal infiltrado que convierte empero-estructuras en reservas artificiales, a partir de ese momento enfrentadas. La única victoria es el genocidio.



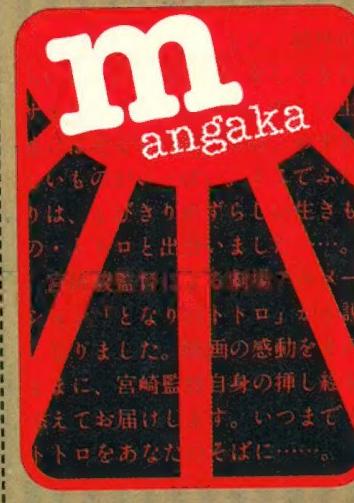
• LOKUTE •
Las copas de sus árboles beben intensa, lascivamente, de la lluvia perpetua que cae sobre ellos desde el Enfado de Meraki (Cap. 4 del Evangelio de Yoshi, Cartas a Dero y Batú).



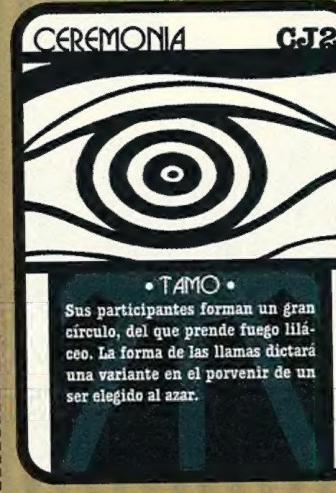
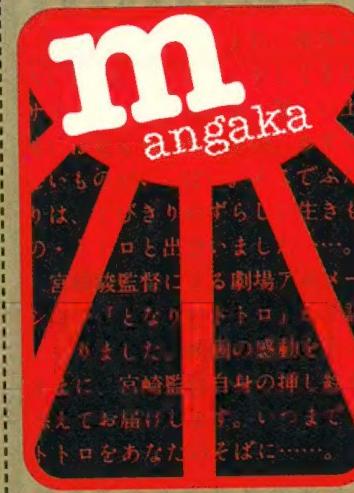
• BOSQUE LUMOKE •
Está habitado por la Casta de los Tira-Menos, responsable de la aniquilación de los barones Hayehshu. Hace más de un siglo que ningún hakiano entra en sus dominios.



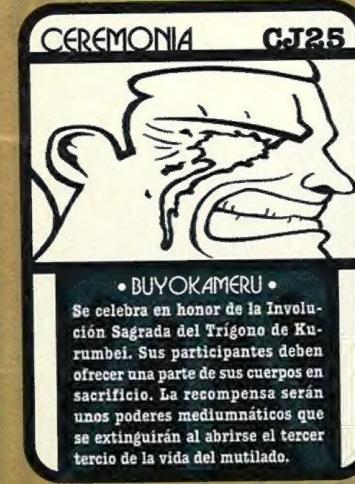
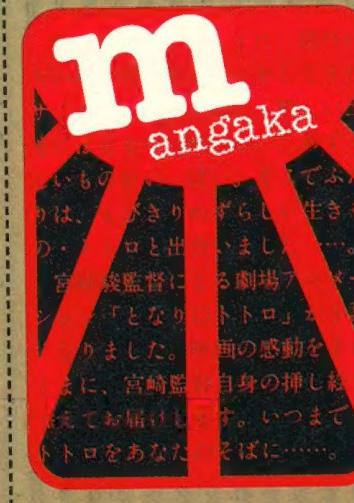
• SM-OO1 •
Humanoide construido por Larewu Thálu a partir de desperdicios biotecnológicos. Rompe auras de transmisión poyapu y se infiltra en sistemas de seguridad 8.6.



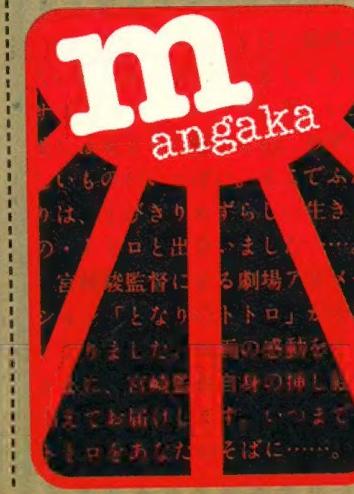
• KUONABA •
De modales exquisitos, habla 16 idiomas y está especializado en negociaciones de entre-guerras. Se rumorea que pertenece a la Casa de Meyako.



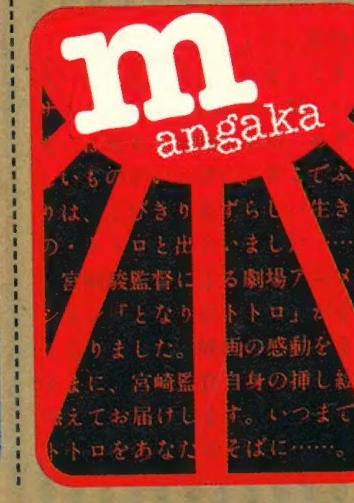
• TAMO •
Sus participantes forman un gran círculo, del que prende fuego lila-CEO. La forma de las llamas dictará una variante en el porvenir de un ser elegido al azar.



• BUYOKAMERU •
Se celebra en honor de la Involución Sagrada del Trígono de Kuruimbe. Sus participantes deben ofrecer una parte de sus cuerpos en sacrificio. La recompensa serán unos poderes mediummáticos que se extinguirán al abrirse el tercer tercio de la vida del mutilado.



• BOYUBINILLE •
Ciudad Amazona donde cualquier representante del género masculino tiene prohibida la entrada. Actualmente, se halla bajo la protección del Ejército Amarillo de Buko.



mangaka



LUGAR CJ170

• LOKUTE •

Las copas de sus árboles beben intensa, lascivamente, de la lluvia perpetua que cae sobre ellos desde el Enfado de Meraki (Cap. 4 del Evangelio de Yoshi, Cartas a Dero y Ratú).



mangaka

いのち。でふたりは、びきり。ずらじ。生きもの。トトロと出でました。宮崎監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」がお読みました。映画の感動を。まことに、宮崎監督自身の挿し絵を。お届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。



CONSPIRACION CJ35

• MALAYAKU •

Nace de un meta-animal infiltrado que convierte empero-estructuras en reservas artificiales, a partir de ese momento enfrentadas. La única victoria es el genocidio.



mangaka

いのち。でふたりは、びきり。ずらじ。生きもの。トトロと出でました。宮崎監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」がお読みました。映画の感動を。まことに、宮崎監督自身の挿し絵を。お届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。



ESPIA CJ30

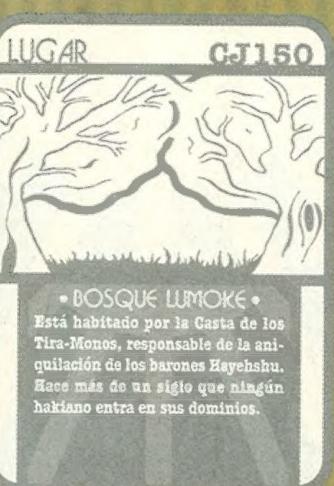
• SM-OO1 •

Humanoide construido por Larewu Tháiu a partir de desperdicios biotecnológicos. Rompe auras de transmisión popay y se infiltra en sistemas de seguridad 8.6.



mangaka

いのち。でふたりは、びきり。ずらじ。生きもの。トトロと出でました。宮崎監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」がお読みました。映画の感動を。まことに、宮崎監督自身の挿し絵を。お届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。



LUGAR CJ150

• BOSQUE LUMOKÉ •

Está habitado por la Casta de los Tira-Monos, responsable de la aniquilación de los barones Hayeshhu. Hace más de un siglo que ningún haitiano entra en sus dominios.



mangaka

いのち。でふたりは、びきり。ずらじ。生きもの。トトロと出でました。宮崎監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」がお読みました。映画の感動を。まことに、宮崎監督自身の挿し絵を。お届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。



CEREMONIA CJ2

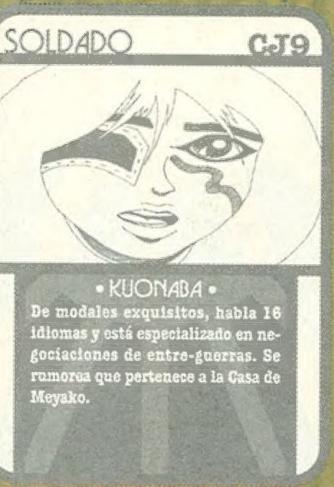
• TAMO •

Sus participantes forman un gran círculo, del que prende fuego ilícito. La forma de las llamas dictará una variante en el porvenir de un ser elegido al azar.



mangaka

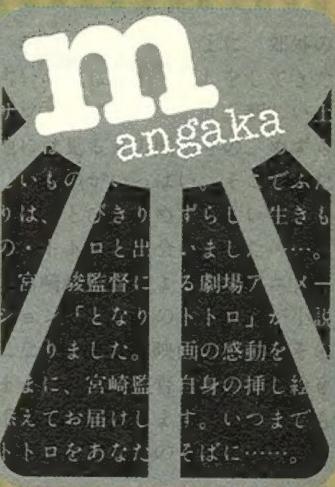
いのち。でふたりは、びきり。ずらじ。生きもの。トトロと出でました。宮崎監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」がお読みました。映画の感動を。まことに、宮崎監督自身の挿し絵を。お届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。



SOLDADO CJ9

• KUONABA •

De modales exquisitos, habla 16 idiomas y está especializado en negociaciones de entre-guerras. Se rumorea que pertenece a la Casa de Meyako.



mangaka

いのち。でふたりは、びきり。ずらじ。生きもの。トトロと出でました。宮崎監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」がお読みました。映画の感動を。まことに、宮崎監督自身の挿し絵を。お届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。



LUGAR CJ305

• BOVUBVILLE •

Ciudad Amazona donde cualquier representante del género masculino tiene prohibida la entrada. Actualmente, se halla bajo la protección del Ejército Amarillo de Bunko.



mangaka

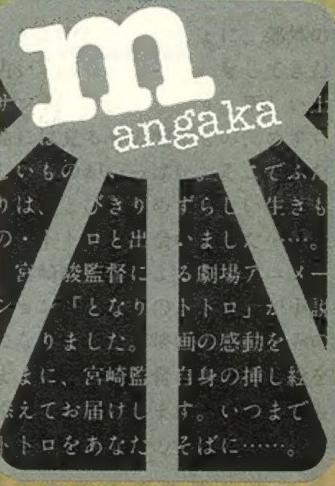
いのち。でふたりは、びきり。ずらじ。生きもの。トトロと出でました。宮崎監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」がお読みました。映画の感動を。まことに、宮崎監督自身の挿し絵を。お届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。



CEREMONIA CJ25

• BUYOKAMERU •

Se celebra en honor de la Invención Sagrada del Trígono de Kuruumbel. Sus participantes deben ofrecer una parte de sus cuerpos en sacrificio. La recompensa serán unos poderes mediumnáticos que se extinguirán al abrirse el tercer tercio de la vida del mutilado.



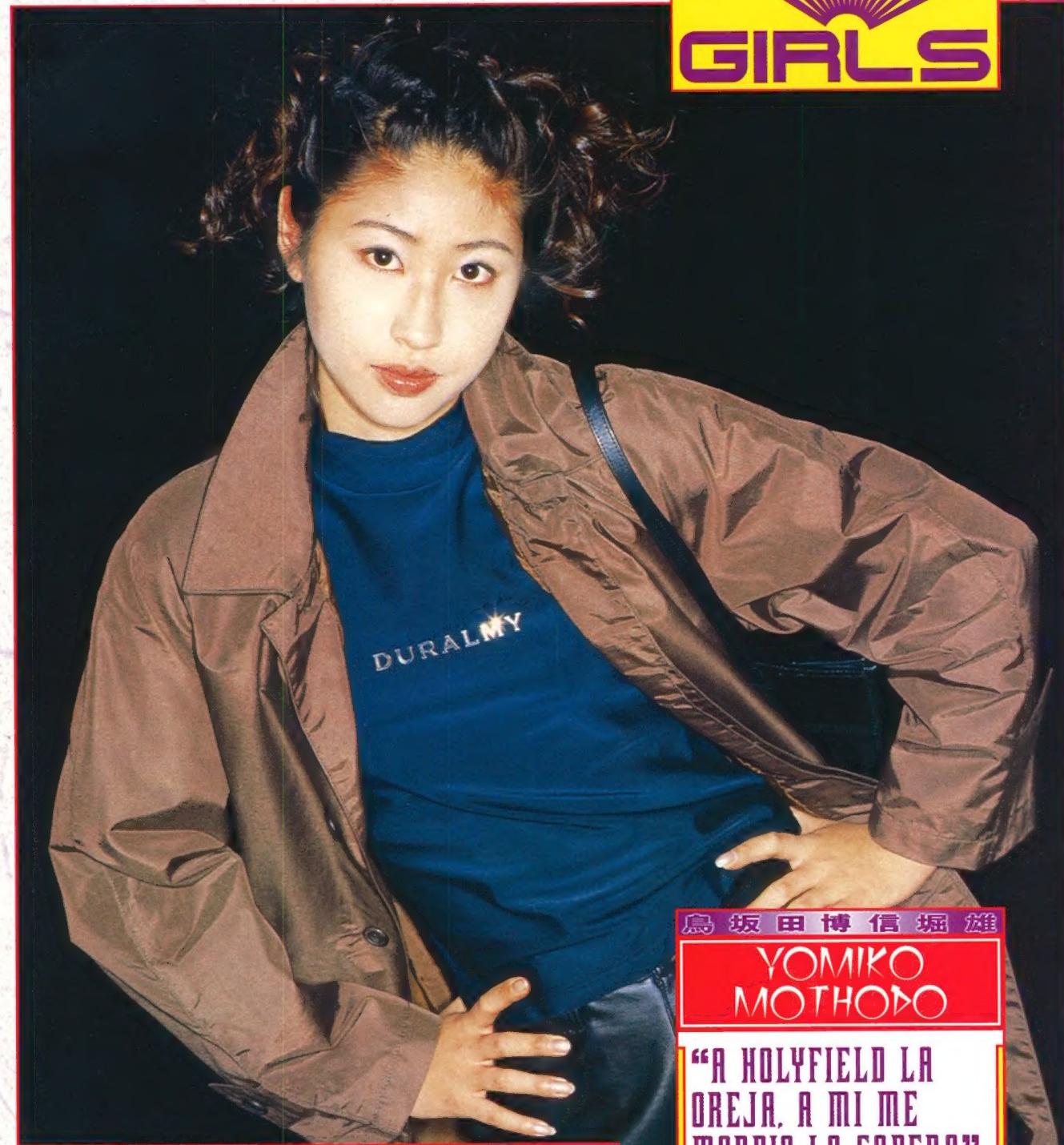
mangaka

いのち。でふたりは、びきり。ずらじ。生きもの。トトロと出でました。宮崎監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」がお読みました。映画の感動を。まことに、宮崎監督自身の挿し絵を。お届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。

博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥坂田博信堀雄

**YOMIKO
MOTOHICO**

**"A HOLYFIELD LA
OREJA, A MI ME
MORDIO LA CADERA"**

“Quería probar el codillo chino, pero se me fueron los piños”, decía Mike Tyson después de pelearle un soberano mordisco a la nipona que tenéis delante. Desde entonces utiliza 3 tallas menores de falda, y necesita sujetarse la cadera derecha porque se le cae un riñón al suelo. “Incluso eructó después de hacerlo”, comenta entre sollozos, tiritas, mercromina y Super Glue 3.



PC Plus

La revista europea de informática
más vendida en el mundo

¡PC Plus
ahora más!

Especial de julio y
agosto ya a la venta

A prueba

Fotografía digital. Sin carrete y sin revelado. La
informática cambia el mundo de la fotografía.

Servidores. La hora de las PYMES.

Análisis

Scala Multimedia MM200, un clásico
llegado del Amiga

Ya es posible regrabar un CD, Ricoh CD-RW
MP-6200S

Delphi 3.0 ahora con ActiveX

... Y este mes gratis
"PC Plus sólo juegos"

Análisis

Los mejores juegos del momento:
Carmageddon, Moto Racer, PC Fútbol 5.0

A prueba

El entretenimiento que se avecina:
Blade, Jedi Knight, Lands of Lore II

A fondo

Tarjetas 3D, el futuro ya está aquí

Un año de Quake

Los mundos de Worldcraft

LA REVISTA PARA TODOS LOS JUGADORES PROFESIONALES DE PC



Comparativos

Servidores de red para PYMES
Dell PowerEdge 2100
Fujitsu TeamServer C580i
Hewlett Packard NetServer E30
Compaq Prosignia 200
Zenith Zserver LE2000
Inves Sierra Nevada

Los mejores...
textos...
...de...

...de...